

**PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS MEDIA PAPAN CATUR
DIPANDU DENGAN *SHORT CARD* UNTUK SISWA
SMK RISTEN IMMANUEL II**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh :

**MARSIANA AGUSTINA
NIM F1031131055**



**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2017**

**PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS MEDIA PAPAN CATUR
DIPANDU DENGAN *SHORT CARD* UNTUK SISWA
SMK RISTEN IMMANUEL II**

**Marsiana Agustina
F1031131055**

Disetujui,

Pembimbing I

**Dr. Achmadi, M.Si
NIP. 196611271992031001**

Pembimbing II

**Dr. Warneri, M.Si
NIP. 196308071990021001**

Mengetahui,



Dekan FKIP Untan

**Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014**

Ketua Jurusan PIIS

**Dr. Hj. Sulistyarini, M. Si
NIP. 196511171990032001**

PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS MEDIA PAPAN CATUR DIPANDU DENGAN *SHORT CARD* UNTUK SISWA SMK RISTEN IMMANUEL II

Marsiana Agustina

Program Studi Pendidikan Ekonomi Fkip Untan

Email : Marsianaagustina@gmail.com

Abstract

This research aims to know the effectiveness of chess as a learning media to improve students' ability in accountancy of commercial company with accountancy students grade X in SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya. The method used in this research is experimental research of One-Shot Case Study. The subject of this research is accountancy students grade X in SMK Immanuel II Sungai Raya with students number is 39 students. Technique of data collecting used is direct observation., direct communication, measurement, and documenter study. Tools of data collecting used were observation sheet, test, and interview guide. The result of this research which have been carried out 4 times meeting shows the average score of students ability progress improve in every meeting. In the first meeting is 63.55, in the second meeting is 64.21, the third meeting is 65.10, and the fourth meeting is 66.32 which have score improvement in every meeting is 2.77. From the observation result, it has been known that the average of the ability in the first meeting is 63.55 and in the fourth meeting is 66.32 with standard deviation of the first meeting is 6.826. From the result, it obtained the effect size score is 0.40 because $0.2 < 0.40 < 0.8$, thus the effect size score categorize as moderate. It is shows that chess as learning media to improve students ability in accountancy of commercial company for accountancy students grade X in SMK Immanuel II Sungai Raya is effective.

Keywords: Chess as learning media, ability progress, accountancy of commercial company learning

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, dan sistematis untuk mentransfer pengetahuan kepada orang lain. Pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki manusia sebagai bekal hidup di kehidupan sekarang maupun yang akan datang. Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang berpendidikan kehidupannya akan selalu berkembang kearah yang lebih baik. Dengan demikian, pendidikan bertujuan

untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki manusia.

dunia pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi. Dalam hal ini inovasi pembelajaran dimaksudkan agar para siswa menjadi bersemangat, mempunyai motivasi untuk belajar, dan antusias menyambut pelajaran di sekolah. Keberhasilan pembelajaran dapat diketahui dengan perolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap positif pada diri individu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar dapat dipengaruhi banyak faktor salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran

sebagai wadah dan penyampaian pesan-pesan pembelajaran.

Menurut Gagne & Briggs dalam Arsyad (2011:4) “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan sisi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, video recorder, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”.

Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pengajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Hal ini karena media pembelajaran sangat membantu guru atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien.

Akuntansi merupakan cabang dari ilmu sosial yang unik karena didalamnya membahas seni dalam pencatatan keuangan. Mata pelajaran akuntansi membutuhkan kecermatan, ketelitian, dan kesabaran dalam mempelajarinya sehingga sering dianggap siswa menjadi mata pelajaran yang sulit dan membingungkan. Selama ini dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah/konvensional sehingga siswa merasa jenuh dan monoton.

Selama ini dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah/konvensional sehingga siswa merasa jenuh dan monoton. Guru masih menggunakan media pembelajaran berbasis buku dan *slide powerpoint* yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengadakan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa memiliki motivasi rasa ketertarikan dan keingintahuan yang tinggi.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian adalah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus, informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan konsep belajar sambil bermain. Adapun manfaat belajar sambil bermain menurut Suyatno dalam Yusuf dan Aulia (2011:16) “dengan permainan siswa dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, kaidah-kaidah, unsur-unsur pokok, proses, hasil, dampak dan seterusnya”. Adapun permainan yaitu melalui media papan catur.

SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di kabupaten Kubu Raya, provinsi kalimantan Barat yang sudah menerapkan kurikulum 2013. SMK Kristen Immanuel II sungai raya beralamat di Jalan Adisucipto. Sekolah ini memiliki dua program keahlian yaitu : program keahlian akuntansi dan program keahlian pemasaran.

Media catur dipilih pada penelitian ini karena dalam bermain catur perlu tingkat analisa dan kecermatan yang tinggi. Catur juga sering digunakan untuk olahraga dan pertandingan. Dan penulis merasa catur cocok apabila dimainkan oleh siswa-siswi SMK karena dalam pembelajaran perlu menganalisa dan berfikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama penulis melakukan praktek pengalaman lapangan (PPL) yang dilaksanakan pada bulan agustus sampai desember 2016 khususnya pada program keahlian akuntansi ditemukan bahwa media pembelajaran yang tersedia didalam kelas rata-rata sudah menggunakan LCD, namun pada saat pembelajaran masih dijumpai guru yang menjelaskan materi dengan buku sebagai medianya tanpa menggunakan fasilitas yang tersedia. Hal tersebut membuat siswa bosan sehingga kurang memiliki motivasi belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengadakan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu setiap *classmeeting* para guru selalu menyelenggarakan lomba catur antar kelas. dan rata-rata siswa SMK Kristen immanuel II menyukai bermain catur. kelas X akuntansi 1 yang menjadi objek dalam penelitian ini berdasarkan hasil observasi peneliti setengah dari siswa bisa bermain catur.

Menurut Gelach & Ely dalam Arsyad (2009:3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Menurut Gagne’ & Briggs dalam Arsyad (2009:4) “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer”.

Menurut Rohani (2014:1) “media adalah sarana yang membantu proses komunikasi dalam proses belajar mengajar”. Menurut pendapat Arsyad (2016:29) manfaat praktis dari penggunaan media adalah : (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu; (a). objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *Slide* realita, film, radio, atau model; (b). Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar; (c). Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal. (d). Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide atau simulasi komputer; (e). Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video; (f). Peristiwa alam seperti terjadinya letusan

gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *timr-lapse* untuk film, video, slide atau simulasi komputer. (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Kata catur diambil dari bahasa sansekerta yang berarti “empat”. Namun kata ini sebenarnay merupakan singkatan dari caturangga yang berarti empat sudut. Menurut mimin (hal 2) “catur adalah permainan mental yang dimainkan oleh dua orang pemain. Permainan dilangsungkan diatas papan yang terdiri dari 8 lajur dan 8 baris kotak/petak warna hitam dan putih secara berselang seling”. Sedangkan menurut harun (1985:27) catur “merupakan pelajaran yang sangat berharga untuk mengembangkan keberanian, ketelitian, daya tahan fisik maupun mental, kekuatan, nilai-nilai keputusan, melalui jalur peperangan diatas papan catur”.

Media papan catur adalah media permainan akuntansi yang dikemas dalam suatu permainan catur. Peraturan permainan ini hampir sama dengan catur pada umumnya, hanya saja permainan catur ini menyediakan dua (2) macam kartu hijau berisi pengetahuan dan kartu merah yang berisi soal praktik dan setiap langkah harus mengambil kartu yang berwarna hijau. Apabila salah satu bidak dari pemain dimakan, maka pemain/tim harus mengambil kartu yang berwarna merah. 1 set permainan catur akuntansi terdiri dari 1 papan catur beserta bidak-bidaknya, 2 macam kartu yaitu kartu merah dan kartu hijau. Lembar aturan permainan dan petunjuk permainan. Adapun materi yang digunakan adalah materi tentang akuntansi perusahaan dagang yang meliputi jurnal, buku besar, neraca saldo, jurnal penyesuaian dan laporan keuangan (laporan rugi/laba, laporan perubahan modal, neraca). Permainan catur akuntansi dimainkan secara kelompok yang terdiri dari kelompok bidak putih dan kelompok bidak hitam. Setiap anggota dipilih secara random.

“Pendekatan keterampilan proses merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk dapat berupaya menemukan konsep, mengembangkan konsep, dan mengkomunikasikan konsep yang di pelajari” (mudjiono, 2009 :138-139). Sedangkan menurut hamalik (2008 :149) “pendekatan keterampilan proses merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan yang lebih tinggi pada diri siswa”.

Funk dalam Mudijiono (2009:139) menegaskan bahwa “pendekatan keterampilan proses merupakan teknik atau cara pengembangan keterampilan-keterampilan intelektual, sosial, dan fisik yang bersumber dari kempuan mendasar yang telah ada dalam diri siswa”.

Kemampuan yang dikembangkan dalam pendekatan ketrampilan proses (1).Mengamati, yaitu ketrampilan mengumpulkan data atau informasi melalui penerapan dengan indera. (2)Mengklasifikasi, yaitu proses untuk memilah berbagai objek peristiwa berdasarkan sifat khususnya, sehingga mendapatkan golongan atau kelompok sejenis dari objek peristiwa yang dimaksud. (3). Menafsirkan, yaitu keterampilan menafsirkan suatu benda, kenyataan, peristiwa, konsep, atau informasi yang telah dikumpulkan melalui pengamatan, perhitungan, penelitian atau eksperimen. (4)Meramalkan, yaitu mengantisipasi atau menyimpulkan suatu hal yang akan terjadi pada waktu yang akan datang berdasarkan perkiraan atas kecenderungan, pola tertentu, hubungan antar data, atau informasi. (5)Menerapkan, yaitu menggunakan hasil belajar berupa informasi, menarik kesimpulan, konsep, teori, hukum, ketrampilan. Melalui penerapan, hasil belajar dapat dimanfaatkan, diperkuat dan dikembangkan. (6)

Merencanakan penelitian, yaitu ketrampilan yang amat penting karena menentukan berhasil tidaknya melakukan penelitian. (7)Mengkomunikasikan, yaitu ketrampilan dalam menyampaikan perolehan atau hasil belajar kepada orang lain dalam

bentuk tulisan, gambar, gerak, tindakan, atau penampilan (mudjiono, 2009:141-150).

menurut Astuti (2012: 203) dalam praktiknya perusahaan dagang adalah “perusahaan yang membeli barang dan menjualnya kembali tanpa mengubah bentuk barang tersebut terlebih dahulu”.

Dalam akuntansi perusahaan dagang terdapat akun-akun baru yang tidak ditemukan dalam perusahaan jasa, seperti : persediaan barang dagang (*merchandise inventory*), pembelian (*purchases*), potongan tunai pembelian (*purchases discount*), beban angkut pembelian (*transport on purchases*), retur dan potongan pembelian (*purchases return and allowances*), penjualan (*sales*), beban angkut penjualan (*transport on sales*), potongan tunai penjualan (*sales discount*), retur dan potongan penjualan (*sales return and allowances*), dan harga pokok penjualan (*cost of goods sold*), (Astuti, 2012:204-207).

METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. “Metode eksperimen adalah prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih, dengan mengendalikan pengaruh variabel lain” (Nawawi, 2012:88). jenis penelitian yang akan digunakan adalah *One-Shot Case Study*. Bentuk penelitian ini digunakan dengan cara suatu kelompok diberi *treatment*/perlakuan dan kemudian setelah diberikan *treatment*/perlakuan maka hasilnya diobservasi. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X akuntansi 1 SMK Kristen Immanuel II sungai raya yang berjumlah 39 siswa.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Observasi dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi skala nilai (*rating scale*), menurut Nawawi (2015: 109), *rating scale* adalah, Pencatatan data dengan alat ini dilakukan seperti *check list*, yakni dengan memberikan tanda check tertentu (silang atau lingkaran) apabila suatu gejala muncul di dalam kolom daftar yang sudah disediakan.(b) Wawancara (*Interview*) Dalam penelitian ini

peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi untuk mengetahui bagaimana keterampilan siswa didalam mengerjakan laporan keuangan sebelum diterapkan media papan catur. (c) tes Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan tes obyektif berbentuk uraian. (d) Lembar Kerja Dokumentasi, Kertas kerja dokumentasi yang digunakan ini adalah : (1) Rencana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran akuntansi (2) Foto-foto saat proses pembelajaran berlangsung.

Adapun prosedur penelitian dalam penelitian ini dibagi kedalam tiga tahap yaitu sebagai berikut: (A) Tahap persiapan: (1) Menyiapkan surat pra riset untuk sekolah yang akan diteliti. Sekolah yang ditujukan untuk penelitian ini adalah SMK Kristen Immanuel II sungai Raya. (2) Melakukan observasi di SMK Kristen Immanuel II sungai Raya (3) Membuat perangkat pembelajaran yaitu berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media papan catur (4) Membuat instrumen penelitian yaitu (a) Lembar observasi untuk perencanaan dan pelaksanaan selama kegiatan belajar dan mengajar berlangsung (b) Lembar observasi keterampilan mengerjakan dengan media papan catur (c) Membuat kisi-kisi soal *pre-test* dan *post-test* (d) Soal *pre-test* dan *post-test* (e) kunci jawaban dan pedoman penskoran. (4) Memvalidasi instrumen penelitian (5) Mengadakan uji coba instrumen penelitian (6) Menganalisis data hasil uji coba. (B) Tahap pelaksanaan (1) Memberikan

pretest untuk melihat kemampuan awal siswa (2) Melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran catur (3) Memberikan *post-test* kepada siswa (4) Pengumpulan data dan penskoran hasil akhir (C) Tahap akhir (1) Menganalisis data hasil observasi keterampilan mengerjakan (2) Mengolah data yang diperoleh dari hasil observasi keterampilan mengerjakan dan hasil *posttest* (3) Menganalisis data dan membahas hasil penelitian (4) Membuat kesimpulan dan saran penelitian (5) Menyusun laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya dengan melibatkan siswa kelas X Akuntansi 1. Jumlah siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah berjumlah 39 orang siswa yang diberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran papan catur. Guru yang mengajar adalah Marsiana Agustina selaku peneliti dan yang menjadi observer adalah ibu Hui Hui, SE selaku guru mata pelajaran pengantar akuntansi di SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya. Penelitian dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan, dengan alokasi waktu adalah 3 X 45 menit pada setiap pertemuan. Jadwal pelaksanaan penelitian di SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya adalah sebagai berikut :

kegiatan	waktu pelaksanaan
pertemuan ke-1	13 mei 2017
pertemuan ke-2	20 mei 2017
pertemuan ke-3	27 mei 2017
pertemuan ke-4	3 juni 2017

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Proses penerapan media pembelajaran papan catur. (1) Tahap persiapan : (a) membuka proses pembelajaran, (b) Apersepsi, (c) menyampaikan cakupan materi dan uraian kegiatan, (d) guru memberikan *pre-test*. (2) tahap pelaksanaan: (a) guru menyiapkan

papan catur, kartu materi dan kartu soal, (b) guru membagi siswa menjadi dua kelompok (c) pemain bidak putih berjalan duluan kemudian bidak hitam, (d) jika bidak putih maupun bidak hitam melangkah satu kali maka masing-masing berhak mengambil kartu

berwarna hijau. adapun bidak-bidak catur terdiri dari bidak pion yang berjumlah 16 soal, kuda berjumlah 4 soal, gajah berjumlah 4 soal, benteng berjumlah 4 soal, ratu berjumlah 4 soal, raja berjumlah 2 soal. (3) tahap penutup: (a) membuat kesimpulan, (b) guru memberikan penilaian, (c) guru memberikan *post-test*. (d) guru menutup pelajaran.

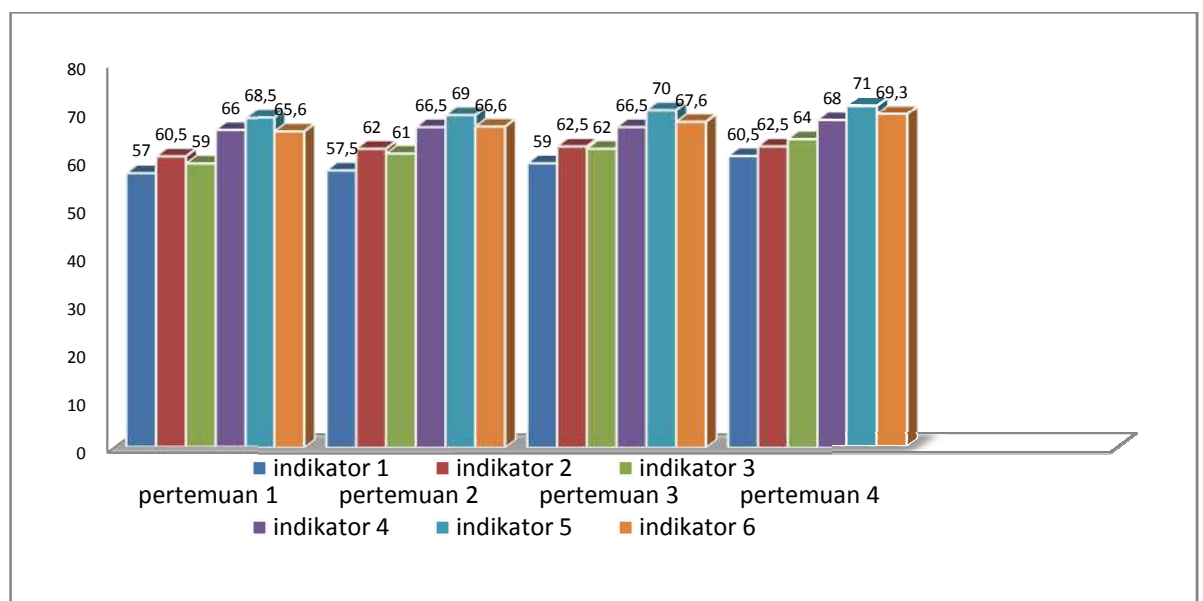
Keterampilan proses siswa dinilai menggunakan lembar observasi yang disusun dengan indikator keterampilan proses dasar dengan menggunakan media pembelajaran papan catur. Hasil dari observasi keterampilan proses siswa pada setiap pertemuan dianalisis dengan bantuan program *microsoft office excel 2007*.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pertemuan_1	38	52	77	63.55	6.825
pertemuan_2	39	53	78	64.21	6.650
pertemuan_3	39	55	78	65.10	6.021
pertemuan_4	38	55	78	66.32	5.859
Valid N (listwise)	38				

Tabel 2. Rata-Rata Skor Keterampilan Siswa

Dari tabel diatas dapat dilihat rata-rata skor keterampilan proses siswa memiliki peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama rata-rata skor keterampilan adalah 63,55 pertemuan kedua adalah 64,21, pertemuan ketiga adalah 65,10 dan pertemuan keempat adalah 66,32. Dengan peningkatan skor pada setiap pertemuan

sebesar 2,77. pada pertemuan pertama skor minimal adalah 52 dan skor maksimal adalah 77. Pada pertemuan kedua skor minimal adalah 53 dan skor maksimal adalah 78. Pada pertemuan ketiga skor minimal adalah 55 dan skor maksimal adalah 78. Pada pertemuan keempat skor minimal adalah 55 dan skor maksimal adalah 78.



Grafik 1 : Perbandingan Indikator Keterampilan

Dari grafik diatas dapat dilihat pada setiap pertemuan enam indikator selalu mengalami peningkatan skor. Keterampilan mengobservasi mengalami peningkatan skor sebesar 3,00. keterampilan mengklasifikasi terjadi peningkatan sebesar 2,00. keterampilan menafsirkan terjadi peningkatan sebesar 5,00. keterampilan meramalkan terjadi peningkatan sebesar 2,00. keterampilan menerapkan terjadi peningkatan sebesar 2,5. keterampilan mengkomunikasikan terjadi peningkatan sebesar 3,7.

Pembahasan

Proses penenerapan media papan catur diamati oleh obsever melalui lembar observasi. Pada proses pembelajaran menggunakan media papan catur dan kartu-kartu yang terdiri dari kartu hijau yang berisi pengetahuan akuntansi, kartu merah yang berisi soal praktik akuntansi.

Pada proses pembelajaran menggunakan media papan catur, guru membagi siswa menjadi dua kelompok yaitu kelompok bidak putih dan kelompok bidak hitam. Pada saat pembelajaran siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa secara bergiliran mengambil kartu hijau yang berisi materi tentang pengetahuan akuntansi kemudian kembali kedalam kelompok untuk menyampaika materi yang didapatkan, siswa yang belum mendapatkan giliran bertugas untuk mencatat dan mendengar. Jika bidak dimakan oleh pihak lawan maka siswa secara berkelompok mengerjakan soal yang diambil sesuai dengan tingkatan bidak yang dimakan. Soal dikerjakan didalam kelompok namun untuk jawaban siswa wajib mengerjakan secara individu.

Selama penerapan media papan catur ada beberapa kendala yang ditemui peneliti. Adapun beberapa kendala diantaranya adalah pertama tidak semua kelompok yang dibentuk memiliki anggota yang sama. Hal ini karena pada proses pembelajaran ada beberapa siswa yang tidak hadir. Kendala yang kedua adalah tidak semua siswa paham dengan tata cara dan aturan permainan catur sehingga pada setiap pertemuan 1 dan 2 guru masih membimbing untuk mengingatkan langkah bidak catur, daibantu oleh beberapa siswa yang pandai

bermian catur dalam kelompok masing-masing.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media papan catur lebih aktif dan keterampilan lebih meningkat karena dalam penerapan media papan catur siswa diajak untuk belajar sambil bermain dan saat proses pembelajaran, pembelajaran dipusatkan pada siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dan menarik. Juga dalam proses pembelajaran tidak bejalan satu arah melainkan ada timbal balik.

Penggunaan media pembelajaran papan catur dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Pada setiap pertemuan observer mengamati keterampilan proses siswa menggunakan lembar observasi yang dibuat sesuai dengan indikator keterampilan proses dasar yang meliputi keterampilan mengobservasi, keterampilan mengklasifikasi, keterampilan menafsirkan, keterampilan meramalkan, keterampilan menerapkan, dan keterampilan mengkomunikasikan. Pada pertemuan pertama rata-rata skor keterampilan siswa adalah 62,77 dengan persentase 63%, pertemuan kedua 63,77 dengan persentase 64%, pertemuan ketiga 64,61% dengan persentase 65% dan pertemuan keempat 65,88 dengan persentase 66%. Keempat rata-rata skor keterampilan proses tersebut dengan kriteria baik. Dari rata-rata skor keterampilan sebanyak empat kali pertemuan keterampilan proses siswa selalu mengalami peningkatan, dimana pertemuan pertama hingga pertemuan keempat skor yang diperoleh sebesar 3,11.

Dari enam indikator keterampilan proses pada siswa kelas X akuntansi keterampilan mengobservasi memiliki peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat sebesar 3,5, keterampilan mengklasifikasi memiliki peningkatan sebesar 2,00, keterampilan menafsirkan memiliki peningkatan sebesar 5,00, keterampilan meramalkan memiliki peningkatan sebesar 2,00, keterampilan menerapkan memiliki peningkatan sebesar 2,5, dan keterampilan mengkomunikasikan memiliki peningkatan

sebesar 3,64. Dari keenam indikator keterampilan proses keterampilan menafsirkan memiliki peningkatan yang tertinggi diantara indikator yang lain dan keterampilan mengklasifikasi dan keterampilan meramalkan memiliki peningkatan yang paling rendah. Tetapi indikator yang paling dominan adalah keterampilan menerapkan. Indikator ini selalu memiliki skor yang paling tinggi diantara indikator yang lain dalam setiap pertemuan.

Keterampilan mengobservasi siswa dikelas X akuntansi 1 selama empat kali pertemuan dikategorikan baik. Siswa kelas X akuntansi 1 mampu menggunakan indera yang mereka miliki seperti indera mendengar dan melihat secara baik dalam proses pembelajaran. Serta dalam proses pembelajaran siswa mampu mengidentifikasi objek yang dipelajari secara benar dan tepat.

Keterampilan mengklasifikasi siswa dikelas X akuntansi 1 selama empat kali pertemuan memiliki peningkatan yang paling rendah. Hal ini karena dalam mengikuti proses pembelajaran siswa masih kurang mampu untuk memilah objek yang dipelajari secara tepat, serta dalam proses pembelajaran masih belum terbiasa menggunakan sistem klasifikasi dalam tabulasi secara manual, sehingga dalam proses pembelajaran tabel masih disiapkan oleh guru yang mengajar.

Keterampilan menafsirkan siswa dikelas X akuntansi 1 selama 4 kali pertemuan memiliki peningkatan yang paling tinggi. Dari hasil pengamatan yang dilakukan observer siswa dalam menerapkan keterampilan menafsirkan sudah sangat mampu untuk menyesuaikan prediksi yang telah dibuat dengan beberapa teori atau materi yang diajarkan oleh guru.

Keterampilan meramalkan siswa kelas X akuntansi 1 selama empat kali pertemuan dikategorikan baik. Terlihat dari siswa dalam proses pembelajaran sudah mampu untuk menyajikan prediksi sederhana dan sudah mampu untuk menerapkan prediksi yang dipelajari dalam situasi yang sesuai secara benar dan tepat.

Keterampilan menerapkan siswa kelas X akuntansi 1 selama empat kali pertemuan

terjadi peningkatan yang tergolong rendah hal ini disebabkan oleh beberapa hal dimana siswa masih belum mampu untuk menggunakan teori untuk membuat kesimpulan dalam pembelajaran, siswa bisa dikatakan ragu-ragu dalam membuat kesimpulan karena siswa yang terbiasa dengan pembelajaran yang terpusat pada guru, dan siswa masih belum mampu untuk mengaitkan data yang disajikan dengan teori yang dipelajari.

Keterampilan mengkomunikasi siswa kelas X akuntansi 1 selama empat kali pertemuan tergolong baik. Dalam proses pembelajaran siswa sudah mampu untuk menyampaikan pendapat dalam diskusi, sudah mampu untuk menyampaikan informasi kepada orang lain dan siswa juga sudah mampu untuk menyampaikan hasil belajar dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat dikatakan bahwa siswa kelas X akuntansi 1 memiliki keterampilan yang tinggi dan selalu meningkat pada setiap pertemuan. Peningkatan skor keterampilan yang terjadi dikarenakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran papan catur untuk meningkatkan keterampilan menyelesaikan akuntansi perusahaan dagang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMK Kristen Immanuel II Sungai Raya dapat disimpulkan : (1)siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan media papan catur menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar karena didalam kegiatan pembelajaran siswa diajak untuk berperan aktif tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan proses pembelajaran tidak berjalan satu arah.(2)perhitungan rata-rata hasil observasi keterampilan pada pertemuan pertama adalah 63,55 atau 63%, pertemuan kedua adalah 64,21 atau 64%, pertemuan ketiga adalah 65,10 atau 65% dan pertemuan keempat adalah 66,32 atau 66%. dari rata-rata skor keterampilan proses mengalami peningkatan pada setiap

pertemuan dengan peningkatan skor pada setiap pertemuan sebesar 2,77 atau 3%

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran dari penulis yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi SMK Kristen Immanuel II sungai raya : (1)dalam menerapkan media papan catur dalam proses pembelajaran guru hendaknya terlebih dahulu melakukan persiapan seperti pembuatan kartu-kartu materi dan kartu soal serta memahami langkah-langkah dalam permainan catur dan yang harus dilakukan sesuai sintaks agar pada saat penerapan dapat berjalan dengan baik dan sesuai rencana.(2)bagi guru yang ingin menerapkan media papan catur pada saat proses pembelajaran sebaiknya memperhatikan beberapa hal yang dapat mempengaruhi proses kelancaran pembelajaran yaitu waktu yang harus disesuaikan dengan proses pembelajaran dan materi yang akan disampaikan.(3)bagi guru yang akan menerapkan media papan catur di perbaiki lagi baik penerapan sintaks materi, kartu soal dan kartu materi agar dapat meningkatkan keterampilan menjadi lebih baik dan tinggi(4)bagi guru kedepannya diharapkan

lebih sering melakukan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa bersemangat dan tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran bagi peneliti selanjutnya yang ingin melanjutkan meneliti tentang media pembelajaran papan catur atau untuk mengkaji penelitian lebih lanjut agar penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad,Azhar.(2016). **Media pembelajaran**. Jakarta:PT Raja Grafindo persada
- Astuti,dwi,pratiwi.(2012)**Akuntansi Keuangan Dasar 1**.Yogyakarta:CAPS
- Hamalik, Oemar. (2008) **Proses Belajar Mengajar**. Bandung. Trigenda Karya
- Harun, Undi(1985).**Seri Teori Bermain Catur**. Klaten:Intan Pariwara
- Mudjiono, Dimyati. (2009). **Belajar dan pembelajaran**.Jakarta. Rineka Cipta
- Nawawi, Hadari. (2015). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rohani, Ahmad. (2014). **Media Instruksional Edukatif**. Jakarta: Rineka cipta